First

Hardware Test

Duel

Cover Story

Virus

Special Report

Know-How

Workshop

Game Test & Walkthrough

On The CD

Super Promo

PC Market

Independence

Pembaca yang budiman,

DVD pada *PC Media* 07/2006 banyak dilaporkan tidak dapat berjalan dengan semestinya di beberapa drive DVD. Begitu kami mendengar hal tersebut, rapat dengan mitra pencetak DVD langsung kami gelar untuk mencari solusi terbaiknya. Dan mulai edisi 08/2006 ini kami harapkan DVD *PC Media* dapat digunakan kembali secara lancar. Walau begitu, apapun alasannya, kami di redaksi selalu siap mengganti setiap DVD/CD yang rusak secara cuma-cuma kepada para pembaca setia *PC Media*.

Lagi-lagi soal PCMAV. Ternyata cukup banyak yang mendapatkan PCMAV bukan dari majalah *PC Media*, melainkan dari beberapa situs di Internet. Soal ini sebenarnya sah-sah saja sepanjang ketentuannya ditaati. Masalahnya, PCMAV yang disediakan oleh pihak lain di Internet tersebut jarang disertai lengkap bersama file "README.TXT" dan kemungkinan PCMAV disusupi virus atau program asing lainnya juga sangat besar. Akibat tidak disertakannya file "README.TXT" maka banyak pertanyaan yang diajukan ke redaksi yang sebenarnya telah dijelaskan di file tersebut. Oleh karena itu, karena keterbatasan personil, mohon maklum adanya bagi Anda yang mengirim pertanyaan tetapi tidak mendapat respon bagi pertanyaan yang kami nilai telah dijelaskan di file "README.TXT". Untuk itu kami sarankan, sebelum melayangkan pertanyaan, mohon kiranya Anda membaca file "README.TXT" terlebih dahulu agar kami dapat melayani pertanyaan Anda secara optimal.

Tentu saja saya selalu mengharapkan masukan dari Anda semua agar *PC Media* dapat tampil lebih baik lagi, untuk itu kirim e-mail masukan Anda sekarang juga!

Anton R. Pardede ***<anton.pardede@pcmedia.co.id>***
Group Chief Editor

> "Dirgahayu Republik Indonesia. Merdeka!"

DAPATKAN BERBAGAI HADIAH MENARIK DI EDISI INI!

02 XPHONE IIM
1 buah smartphone GSM dari O2 yang berbasiskan Windows Mobile. [>21]

SPEAKER GENIUS SP-I350
2 buah speaker dari Genius. [>138]

ASUS WL-520G
1 buah wireless router dari ASUS. [>141]

PRINTER EPSON STYLUS C45
1 buah printer dari tabloid *PC Mild*. [>143]

Teknologi Baru, Sebelum Tahun Baru

Perkembangan teknologi memang tiada henti, ini tentu sudah Anda sadari. Terlebih jika Anda termasuk pengamat teknologi terbaru. Dan masih banyak yang akan segera hadir dalam waktu dekat. Cukup tepat, jika dikatakan kita akan menyongsong sebuah era baru berkomputer.

B. Setyo Ryanto

Tidak selamanya perluncuran teknologi baru mengikuti penanggalan kalender. Tidak mengenal waktu, maka dapat saja timbul gelombang baru pengembangan teknologi terbaru. Seperti kali ini, yang mulai dirasakan sejak pertengahan tahun 2006 ini.

Perkembangan teknologi apa saja yang sangat dirasakan di pertengahan tahun ini? Kesempatan kali ini, lebih membahas pada perkembangan teknologi *hardware*.

Tidak seperti tahun-tahun sebelumnya, kali ini bisa dikatakan hampir dirasakan lebih menyeluruh. Tidak hanya pengembangan processor semata, graphic controller juga akan mengalami sebuah revolusi yang hebat dalam waktu dekat. Dimulainya penggunaan *Physics* oleh para *game developer*, mendorong ke pengembangan hardware pendukung Physics.

Tentunya tidak hanya itu. Secara tidak langsung pengembangan hardware tentunya juga akan memicu pengembangan pada aplikasi dan bahkan *operating system*. Meskipun keduanya bisa dikatakan saling terkait. Akan sedikit sulit menentukan mana pemicunya. Layaknya menentukan siapa yang lebih dulu, ayam atau telur?

Berikut ini, akan kami sajikan beberapa revolusi teknologi yang bermunculan pada pertengahan tahun 2006 ini. Ada baiknya Anda mengikuti info ini. Setidaknya dapat mengantisipasi investasi pembelian pada hardware sesuai dengan perkembangan pada masa mendatang. Atau jika Anda penikmat teknologi terbaru, dapat dijadikan sebagai panduan daftar belanja Anda berikutnya.

CPU

Masih dengan batasan yang sama, processor yang akan dibahas di sini, lebih fokus untuk processor x86. Atau dengan kata lain, processor untuk PC *desktop* ataupun notebook. Selain jumlahnya yang tentu saja jauh lebih besar, kami pun beranggapan ini lebih menarik untuk dibahas untuk kebanyakan pembaca.

Berbeda dengan sebelumnya, pertarungan dua raksasa yang awalnya hanya adu performa dan *clock*. Kemudian dilanjutkan dengan tren proses komputasi 64-bit. Apa yang menjadi tren persaingan keduanya kali ini?

AMD

Sebetulnya memang bukan lagi teknologi baru. AMD dengan socket barunya AM2 untuk processor desktop dan socket-socket baru AMD lainnya sudah kita ketahui beberapa bulan yang lalu.

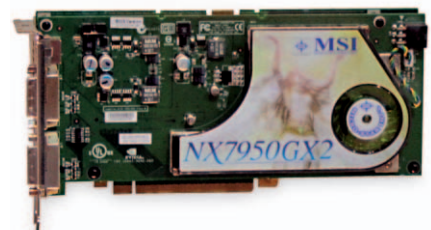
Beberapa informasi memperkirakan hadirnya CPU AMD berbasis proses produksi 65 nm, K8L CPU ini akan hadir tahun 2007 mendatang. Tambahan *integer* dan *floating point* tentu saja akan tersedia. Selain kemungkinan disertakannya instruksi khusus SSE4 yang akan diperkenalkan terlebih dulu oleh Conroe.

Bertambahnya *latency* karena peralihan DDR dan DDR2 menjadi perhatian AMD. Berbekal teknologi Z-RAM, yang akan meningkatkan cache hinggal lima kali lipat, memanfaatkan penggunaan *on-chip cache* dengan tingkat densitas yang lebih tinggi.

Spekulasi lain memperkirakan AMD akan melakukan terobosan *Anti-Hyper-Threading*. Sebuah fasilitas yang tentu saja kebalikan dari Hyper-Threading. Alih-alih menjadikan satu core menjadi dua virtual processor, AMD akan mencoba menggabungkan sebuah multi-core, dan memperlakukan layaknya gabungan sebuah core tunggal. Apa tujuannya? Diharapkan langkah ini akan lebih meningkatkan proses komputasi aplikasi *single-threaded*, yang memang tidak dapat memanfaatkan keuntungan dari multi core.

Intel

Dari Intel akan diramaikan dengan kehadiran Conroe. Sebuah core processor, hasil pengembangan tim pengembang Intel yang sebelumnya mendesain Banias, sebuah core processor mobile terdahulu. Dengan karakteristik Banias yang bekerja dengan minimnya suhu panas yang dilepaskan dan kebutuhan catuan daya yang rendah menjadikan awal yang cukup menjanjikan untuk Intel. Beberapa chipset motherboard, sudah menyatakan dukungannya untuk core ini. Untuk kinerja sebenarnya, kita tunggu peluncurannya yang dijadwalkan akhir Juli 2006 ini.

Belajar dari pengalaman terdahulu, Intel

nVIDIA tidak terlena dengan kemenangan 7950 GX2, dan bersiap menyambut DirectX 10 dengan G80.

juga mengadakan perubahan yang lebih baik pada generasi processor terbarunya. Dan meninggalkan *image* peningkatan performa yang selalui diikuti dengan peningkatan konsumsi daya dan panas yang dilepaskan saat beroperasi. Hal yang masih sangat kental terasa bahkan sampai processor Pentium 4. Dan pada New Core Microarchitecture, Intel akan mempertimbangkan peningkatan rasio antara peningkatan performa dan *power consumption.*

Graphic Controller

Berbicara mengenai GPU (*Graphics Processor Unit*) menurut versi nVIDIA, atau VPU (*Visual Processing Unit*) oleh ATi, memang dua produsen ini yang merajai. Setelah keduanya mencoba menawarkan solusi *load balancing* dengan SLI (*Scalable Link Interface*) dan CrossFire. Sebelum akhirnya nVIDIA mencoba pendekatan baru pada seri GeForce 7950 GX2. Dual processor pada sebuah video card. Selain mencoba menghasilkan performa yang lebih baik sebagai single video card, solusi semacam ini akan memungkinkan nVIDIA mewujudkan quad GPU dalam sebuah sistem PC.

Untuk kedudukan sekarang, GeForce 7950 GX2 diakui memiliki keunggulan dibandingkan ATi Radeon X1900 XTX untuk urusan kinerja. Wajar, mengingat GeForce 7950 GX2 yang mengaplikasikan dual GPU di dalam satu video card.

Keduanya memang unik dan saling mengejar dari waktu ke waktu. Tampuk kepemimpinan memang tidak selamanya akan dimiliki nVIDIA. Begitu pun juga ATi.

Mulai beredar berita akan hadirnya GPU dari nVIDIA G80 yang mulai masuk dalam taraf pengembangan. Produk yang dijadwalkan akan hadir pada kuartal terakhir 2006, dengan keunggulan utama dukungan API DirectX terbaru (DirectX 10 mendatang). Untuk spesifikasi memang belum dapat dikonfirmasikan. Anda pencinta game, video card terbaru, terlebih pengguna fanatik nVIDIA juga harus bersabar. Karena GPU ini masih dalam tahap pengembangan pada revisi A0. Di mana biasanya nVIDIA baru mulai memasarkan produknya paling cepat pada revisi A2. Dan ini akan memakan waktu hingga 10 minggu bahkan lebih.

Semakin menyatunya PC di berbagai lingkungan keseharian, membuatnya makin memperhatikan fungsi tambahan. Konvergensi VGA dengan perangkat *home theater*, membuatnya memberikan beberapa fungsi tambahan. Ketersediaan interface HDMI (*High-Definition Multimedia Interface*) adalah salah satunya. Kebutuhan HD (*High-Definition*) dengan spesifikasi resolusi hingga 1920x1080, *progressive scan* mendorong munculnya interface video terhangat ini.

Dalam waktu dekat, interface ini akan menjadi layaknya sebuah syarat wajib VGA terkini. Sesuatu yang tidak dapat dipenuhi *interface video* terdahulu pada VGA. Seperti S-video maupun component. Bahkan interface ini juga mulai terlihat pada motherboard dengan graphic controller terintegrasi.

AGEIA PHYSX-OPTIMIZED GAME TITLES

GAME	DEVELOPER	PUBLISHER
AVAILABLE NOW		
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	GRIN	Ubisoft
Rise of Nations: Rise of Legends	Big Huge Games	Microsoft
Bet on Soldier: Blood Sport	Kylotonn Entertainment	Take Two
Cell Factor	Artificial Reality	Not Announced
Gunship Apocalypse	FAKT Software	Novitas
City of Villains	Cryptic	NCSoft
UPCOMING TITLES		
Unreal Tournament 2007	Epic	Midway Games
Sacred II	ASCARON	Take Two
Loki	Cyanide	Focus
Dogtag	DiezelPower Studios	Not Announced
Fallen Earth	Icarus Studios	Icarus Studios
Crazy Machines 2	FAKT Software	Novitas
Arena Online	Game Consulting	Not Announced
Infernal	Metropolis Software	Playlogic International
Warhammer MMORPG	Mythic	Mythic
Eye of the Storm	Yager Development GmbH	Not Announced
KARMA	Quantic Dream	Atari
Vanguard: Saga of Heroes	Sigil Games	Microsoft
Alpha Prime	Black Element Software	Not Announced
Abyss Lights: Frozen Systems	Abyss Light Studios	Not Announced

Physics, dalam contoh ini menggunakan PhysX card, memberikan nuansa realitas baru dalam dunia *gaming*.

Physics

Belakangan ini tentunya sudah mendengar hingar bingar diperkenalkannya PhysX. Salah satu chip hardware dari Ageia yang dikhususkan untuk komputasi Physics.

Diproduksi sebagai bentuk card dengan interface PCI, oleh dua produsen yaitu ASUS dan BFG. Secara sepintas, ini akan mengingatkan pada penggunaan *graphic accelerator* pada era terdahulu. Namun, hal ini tidak sepenuhnya tepat. Jika dahulu, tugas graphic accelerator lebih pada *rendering*, PhysX card lebih difokuskan untuk mengolah komputasi Physics semata. Seperti pergerakan pecahan material, gerakan gelombang cairan (air, darah, dan benda cair lain), efek gravitasi ketika sebuah object bergerak, dan seterusnya.

CPU tetap melakukan komputasi AI pada game. Sementara video card akan fokus pada *rendering*, di mana pada game belakangan ini, dengan tampilan yang semakin realistis membuatnya sudah bekerja cukup berat.

Penggunaan PhysX card memang digunakan oleh engine Physix Ageia. Sedangkan engine Physix Havox mempunyai pendekatan yang berbeda. Untuk konfigurasi dual VGA, Havox akan membebani video card kedua untuk tugas komputasi Physics. Terlebih dahulu diadopsi oleh nVIDIA dengan konfigurasi SLI. Baru belakangan ATI pun juga menyetujuinya untuk diterapkan pada dual VGA dengan CrossFire.

Optical Drive

Seperti yang sudah diduga sebelumnya, "pertikaian" antara kedua format Blu-ray dan HD DVD akan segera masuk ke area *consumer electronic*. Pertarungan yang lebih sengit akan dirasakan para pengguna game *console*.

PlayStation 3 menjadi perwakilan Blu-ray. Sedangkan, HD DVD oleh banyak pengamat diperkirakan akan menjadi andalan Xbox 360. Sangat wajar, mengingat Microsoft juga menjadi salah satu pendukung format ini. Walaupun tidak untuk versi awalnya, kemungkinan Xbox revisi berikutnya akan mengadopsi format ini. Skenario menyediakan drive HD DVD eksternal untuk Xbox juga diramalkan. Dengan demikan, pengguna diberikan kebebasan untuk memilih. Meskipun agak sedikit tidak lazim untuk sebuah game console, yang menyediakan sebuah aksesoris drive eksternal yang bersifat optional.

Di sisi buruknya, hal ini sekaligus memastikan makin mantapnya masing-masing kubu, antara Blu-ray dan HD DVD. Dengan kata lain memperkecil kemungkinan kedua format ini akan dapat ditemukan bersatu dengan akur, pada sebuah perangkat. Seperti yang terjadi (akhirnya) pada format DVD + dan -. Untuk sementara, sebaiknya lupakan harapan akan tersedia sebuah perangkat combo untuk media Blu-ray dan HD DVD.

DirectPhysics kelak akan menjadi anggota keluarga terbaru dalam DirectX berikutnya.

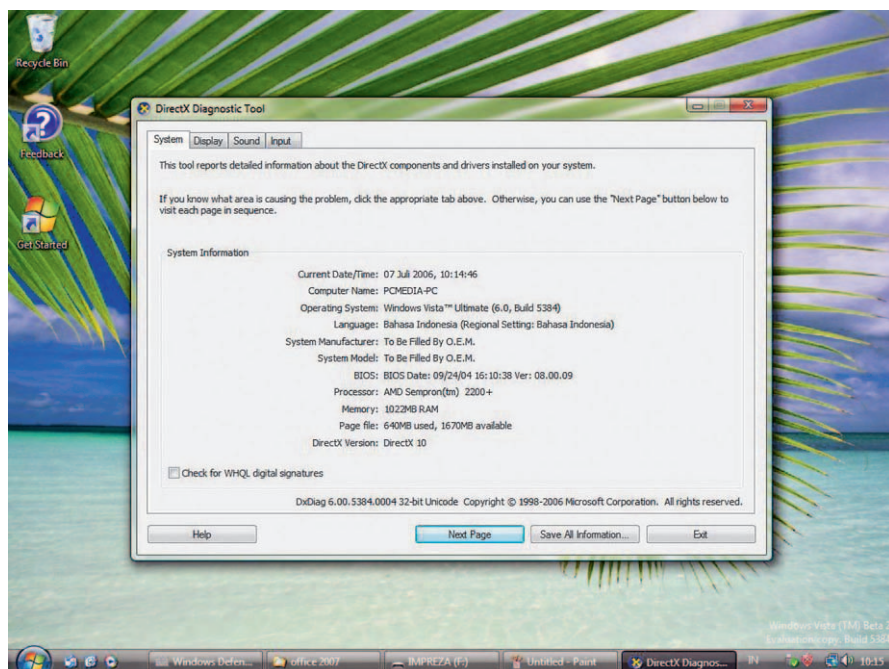
Microsoft

Operating system Linux memang menggebrak dunia. Tampilan cantik Mac OS X memang begitu menggoda. Namun perlu diakui, penggunaan operating system dari Microsoft memang masih mendominasi untuk sementara. Kedatangan Windows Vista pun dinanti banyak kalangan. Penggunaan Aero juga menjadi pembicaraan tersendiri untuk kalangan penikmat GUI. Dan secara tidak langsung, ini juga yang memicu berkembangnya teknologi pada perangkat PC. Sekaligus bisa menjadi salah satu penengah di pertikaian antara dua kubu.

Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya, Physics adalah sesuatu tren baru untuk memastikan tampilan yang lebih realistis. Microsoft tentunya juga menyadari hal ini. Pengembangan *application programming interface* (API) baru untuk Physics diperkirakan dengan nama DirectPhysics.

Sesuai dengan namanya, tentunya ini nantinya akan menjadi bagian dari API library andalan Microsoft, yaitu DirectX. Diperkirakan DirectX 10 mendatang akan mulai dapat dinikmati pada tahun 2007 yang akan datang. Meski untuk ketersediaan DirectPhysics di dalamnya belum terkonfirmasi. Karena kabar pengembangan DirectPhysics sendiri baru tersiar pada Juni yang lalu.

Dari pengembangan API DirectX dengan ditambah DirectPhysics ini, kita dapat secara tidak langsung mengambil kesimpulan arah pengembangan physics. Seperti yang kita ketahui, untuk sementara physics untuk sementara dikuasai oleh dua kubu. Ageia dengan hardware khusus PhysX. Dan kubu kedua adalah engine Havok FX yang melakukan proses komputasi Physics pada graphic controller. Atau skenario paling ideal adalah, keduanya sepakat menggabung sebuah API gabungan kedua kubu tersebut.

Memang tidak semuanya akan tersedia di pasar sebelum tahun baru untuk dapat dinikmati oleh penggunanya. Namun, sebagian besar di antaranya dapat mulai tersedia sebelum tahun baru. Dan semuanya menjanjikan proses yang lebih cepat, tampilan yang lebih realistis dan indah. Tinggal menyiapkan kocek atau tabungan Anda, untuk dapat menikmati teknologi tersebut, pada saatnya tiba.

Kembalikan Kartu Pos!

Saya sangat kecewa atas dihapuskannya kuis undian pada *PC Media* via kartu pos. Bukan apa-apa, cobalah bersikap adil dan membantu bagi yang tidak mempunyai akses SMS. Yang saya khawatirkan bukan pulsanya atau tidak mempunyai ponsel, tapi *PC Media* cuma ikut-ikutan atau terperangkap pada operator selular atau memang *PC Media* cuma cari duit.

Saya yakin *PC Media* bahwa tarif SMS-nya bisa enam kali lipat atau lebih. Saya yakin apapun alasannya, baik itu alasan ekonomis, praktis, dan lain sebagainya ujung-ujungnya duit juga. Cobalah membantu Pak pos yang penghasilannya melalui jasa pengiriman surat, walaupun itu sebenarnya yang membayar adalah pemerintah. Daripada *PC Media* hanya membagi keuntungan pada pihak operator, penyedia/*provider*, dan *PC Media* sendiri. Cobalah untuk mendidik masyarakat dan pembaca Anda. Jangan masuk perangkap.

Putra Wijaya via E-mail

Kami juga menerima beberapa surat senada. Saat ini kami sedang mempertimbangkan secara matang untuk mengikutsertakan kembali kartu pos dalam "Super Promo". Perlu kami tambahkan bahwa *PC Media* mengadakan kuis melalui SMS sebagai layanan tambahan kepada pembacanya. Dibanding kartu pos, SMS dipilih karena alasan kepraktisan dan keamanan.—*Red*

Bagaimana Menghubungi Kami?

Kami dengan senang hati menerima pendapat serta saran Anda. Kirimkan surat/e-mail Anda ke:

SURAT: INBOX, PC Media, Jl. Kramat IV/11 Jakarta Pusat 10430.
E-MAIL: redaksi@pcmedia.co.id

Semua surat/e-mail yang masuk menjadi milik PC Media dan redaksi berhak menyuntingnya tanpa mengubah maksud serta tujuan. Kami tidak dapat membalas surat/e-mail Anda secara individu.

Menyesal!

Saya pelanggan baru *PC Media*, tepatnya sejak Desember 2005 edisi 01/2006. Itupun kebetulan karena majalah komputer langganan saya sudah habis. Terus terang, tadinya saya menganggap *PC Media* sama dengan majalah komputer yang lain. Ternyata dugaan saya meleset. *PC Media* adalah majalah komputer yang selama ini saya cari! Sejak itulah saya menyesal kenapa baru membeli *PC Media* setelah terbit lima tahun. Dan kini saya menetapkan berpindah ke *PC Media.*

Terimakasih sudah membagikan PCMAV. Saya sangat terbantu dengan adanya PCMAV dalam memberantas virus-virus lokal yang makin menggila dan membuat sebal. Yang saya sayangkan kenapa PCMAV tidak membundel database virus dari Clamav di dalamnya? Soalnya kalau harus men-*download* sendiri tentu akan lebih lama prosesnya. Mohon usul saya ini dipertimbangkan. Terus, kalau bisa halaman "Workshop" Photoshop-nya ditambah. Apalagi kalau pas membahas efek foto gocek olahragawan dan kepala TV (edisi 06/2006) serta membuat bayi alien (07/2006). Itu semua terbilang sangat membantu pekerjaan saya di bidang *advertising.*

Dadang Dangora via E-mail

Jika diperhatikan secara mendalam, setiap media komputer di Indonesia memiliki segmen pembaca yang berbeda. Keberadaan media tersebut diharapkan untuk saling melengkapi, termasuk *PC Media* sebagai *market leader* majalah komputer di tanah air.—*Red*

Kritik Buat PCMAV

Saya mengirim e-mail ini hanya untuk mencoba e-mail baru saya dan juga sekaligus ingin memberi sedikit kritik dan saran buat *PC Media* yang *oke banget*! Saya sangat suka membaca *PC Media*, hanya sayang, saya hanya kalangan menengah ke bawah sehingga saya tidak selalu dapat membeli *PC Media* tiap edisinya.

Pada edisi Juni 2006, saya mendapatkan kalau DVD bonus di drive saya hanya dapat terbaca jika masih ter-*spin*, jika DVD telah berhenti berputar, isi DVD sudah tidak dapat terbaca lagi, hingga saya harus berulang-ulang *eject-load.* Saya membaca, memang banyak yang mengeluhkan hal itu (bahkan lebih parah), hingga saya rasa ini adalah peluang *PC Media* untuk makin menjadi No. 1 di Indonesia jika berhasil mendapatkan format DVD ter-*compatible* di semua drive DVD-ROM.

Selain itu, saya juga mendapatkan "masalah" pada PCMAV, di mana banyak program saya yang saya yakin betul tidak bervirus ternyata diindikasikan terinfeksi oleh "Brontok My-bro variant.". Bahkan, portable OpenOffice dari DVD *PC Media*-pun yang diklaim telah di-*deep scanning* dengan NOD32, diidentifikasikan serupa. Saya harap itu hanyalah kesalahan pemrograman dan akan semakin diperbaiki di edisi mendatang. Dan juga apa beda "Clean" dan "Delete" pada PCMAV yang ternyata keduanya *toh* menghapus file? Apa lagi-lagi salah pemrograman? Kalau bisa kinerja PCMAV yang memakan daya processor *dikurangin dikit dong*, biar bisa mengerjakan yang lain. saya juga senang sekarang kuis di *PC Media* sudah bisa diikuti pelanggan selain pengguna Indosat, salut buat *PC Media*!

Frangky S. via E-mail

Saat ini kami bersama mitra pencetak DVD terus berusaha tanpa kenal lelah untuk mencari format yang sesuai. Semoga mulai edisi ini DVD *PC Media* tidak lagi bermasalah. PCMAV RC4 terdapat *bug false alarm*, tetapi mulai RC5 telah diperbaiki. "Clean" untuk membersihkan sistem yang terinfeksi secara menyeluruh, sedangkan "Delete" hanya menghapus file virus yang ditemukan, tetapi tidak menulari sistem.—*Red*

Ralat Edisi 07/2006

- Terjadi kesalahan pencantuman untuk informasi edisi, pada logo award edisi yang lalu. Seharusnya tertulis edisi 07/2006 seperti di bawah ini:

Adobe Beli Engine RawShooter

▶Adobe Systems Incorporated telah mengakuisisi aset teknologi dari Pixmantec ApS, perusahaan pembuat aplikasi *digital imaging* yang memberikan manajemen foto tingkat *professional* dan kompabilitas *processing* untuk file RAW pada kamera digital. Akuisisi ini makin memperkuat Adobe sebagai pemain utama dalam pertarungan aplikasi digital imaging.

Pixmantec adalah peusahaan swasta yang bertempat di Copenhagen, Denmark, dan telah memasarkan RawShooter serta produk aplikasi untuk fotografi digital. Adobe berencana untuk menggabungkan teknologi processing RAW dengan Lightroom.

Sebagai persiapan dari penggabungan ini, produk Pixmantec RawShooter Premium dihentikan untuk sementara, walaupun produk gratis Pixmantec RawShooter Essential masih tersedia sampai program beta Lightroom tersedia untuk umum.

Polri Gunakan CETS Sebagai Upaya Memerangi Kejahatan Melalui Internet

▶Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) akan menggunakan suatu teknologi perangkat global untuk memerangi kejahatan eksploitasi anak secara *online*, yaitu Child Exploitation Tracking System (CETS). Sistem ini memungkinkan aparat kepolisian berbagi dan menganalisis informasi secara Internasional untuk dapat melacak kejahatan anak melalui Internet.

Peresmian penggunaan CETS ini dipimpin oleh Komisaris Jenderal Pol. **Drs. R. Makbul Padmanagara**, Kepala Badan Reserse Kriminal (Kabareskrim) Polri, dan dihadiri oleh, Departemen Hukum Amerika Serikat, Kepolisian Federal Australia, Kedutaan Kanada, dan Microsoft.

Dengan penggunaan CETS, Indonesia menjadi negara pertama di Asia, dan kedua di dunia yang menggunakan teknologi ini. CETS dikembangkan oleh Kepolisian Kanada dan Microsoft untuk membantu penegak hukum memberantas eksploitasi anak secara online. Sebagai bagian dari program pelatihan infrastruktur untuk memahami sistem CETS, beberapa pejabat Polri pada bulan Februari 2006 telah melakukan kunjungan pengenalan dan pelatihan ke kantor pusat Kepolisian Toronto untuk mengetahui bagaimana CETS digunakan.

Rencana Transisi Bill Gates

▶Microsoft Corp. mengumumkan, efektif bulan Juli 2008, **Bill Gates** akan mengalihkan peranan rutinnya di perusahaan untuk lebih fokus di yayasan kesehatan dan pendidikan global miliknya, Bill & Meliss Gates Foundation.

Untuk melancarkan proses transisi ini, Microsoft mengumumkan bahwa Chief Technical Officer, **Ray Ozzie**, akan segera menjabat sebagai Chief Software Architect dan mulai bekerja berdampingan dengan Bill Gates dalam melakukan pengawasan tanggung jawab semua arsitektur teknis dan produk. Chief Executive Officer, **Steve Ballmer** dan Bill gates menyadari bahwa Microsoft telah mengembangkan secara matang kepemimpinan seniornya dalam beberapa tahun terkahir ini, dan pengumuman ini melanjutkan proses transisi yang telah dikerjakan beberapa tahun terakhir.

Inovasi AMD 4x4

▶Advanced Micro Devices, mengumumkan inovasi terbaru mereka yang dinamakan 4x4. Pengumuman ini berbarengan dengan dirilisnya processor Intel Xeon.

Perwakilan AMD mengatakan bahwa banyak perusahaan pengembang *software* yang akan mendukung inovasi 4x4 AMD, seperti, Bioware, Cakewalk, Crytek, Havok, Irrational Games, Midway, Nero, dan Sony. Perusahan tersebut di atas siap untuk mendukung dan mengembangkan aplikasi yang menggunakan arsitektur AMD *direct connect*.

"Kami mencari processor multi-core tingkat tinggi, aplikasi multi-threaded masa depan untuk industri PC," kata **Bob Brewer**, Coorporate Vice President, AMD. AMD telah mengumumkan bahwa *platform* terbaru mereka 4x4 dapat digunakan sebagai dual-core atau bahkan quad-core processor AMD Athlon 64 FX pada satu motherboard, sebuah kombinasi yang dipercaya dapat meningkatkan kinerja dan performa sebuah komputer. Tapi bagaimanapun, AMD 4x4 hadir dengan harga tinggi dan menurut beberapa analisis, processor Intel Core Duo dan Extreme mungkin akan menghancurkan supremasi AMD.

Deklarasi Software Legal Melalui IGOS

▶*Open Source Software* (OSS) dapat didefinisikan sebagai perangkat lunak yang dikembangkan secara gotong-royong tanpa koordinasi resmi, menggunakan kode program (*source code*) yang tersedia secara bebas, serta didistribusikan melalui Internet. Pelanggaran dan kejahatan hak cipta yang salah satunya melalui pembajakan, di Indonesia sudah pada tingkat yang membahayakan, dan saat ini Indonesia mendapat sanksi masuk dalam posisi "Priority Watch List" dari United States Trade Respresentative (USTR).

Dalam mengantisipasi dan mengupayakan satus sanksi terhadap Indonesia, maka dibentuk Keppres Nomor: 4 Tahun 2006 tentang Pembentukan Tim Nasional Penaggulangan Pelanggaran HKI dan upaya menggalakan software legal melalui *open source*.

Program IT Academy dari Microsoft di Indonesia

▶PT Microsoft indonesia meluncurkan program Microsoft IT Academy di Indonesia, sebuah program inisiatif solusi pembelajaran TI jangka panjang. Program ini merupakan bagian dari program global Microsoft yang dinamakan "Partners in Learning" yang sekarang ini tersedia di lebih dari 100 negara.

Menurut **Andreas Pardyanto**, Public Sector Director PT Microsoft Indonesia, program ini diselenggarakan untuk meraih dan mengajar para siswa mulai saat mereka masih sekolah hingga mendapatkan karir profesional. Program ini ditargetkan pada universitas-universitas swasta dan negeri serta politeknik, dan sekolah menegah kejuruan di Indonesia.

Keangotan IT Academy tersedia dalam dua tingkat, IT Pro Platinum dan Microsoft Office Specialist. Anggota juga akan diberi program TI yang berisi kurikulum terbaik yang sejalan dengan aplikasi untuk pekerjaan (karir) di dunia nyata, buku panduan, dan perpustakaan untuk kursus, dan masih banyak lagi.

Korea Selatan Versus Microsoft

▶Sebuah keputusan *antitrust* di Korea Selatan terjadi karena Microsoft telah memutuskan untuk menjual *operating system* Windows di pasar lokal dengan memisahkan *software* media player serta layanan *messaging* dan menjualnya secara terpisah.

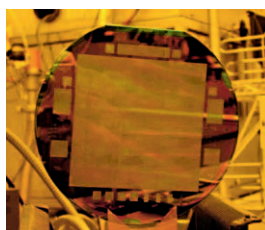
South Korea Fair Trade Commission mengatakan, "Microsoft telah memberikan arsip pada tanggal 17 April 2006, memerintahkan kepada hakim untuk memutuskan sebuah hukuman, tapi pengadilan Korea Selatan menolak permintaan tersebut pada tanggal 4 Juli 2006." Penolakan kejaksaan Seoul ini mengulangi posisi pernyataan antitrust Korea Selatan terhadap Microsoft, dan Microsft akan dipaksa untuk menjual paketan Windows untuk memberikan kesempatan pada produk lain untuk berkompetisi secara adil.

Dalsa Menciptakan Sensor Gambar CCD 100 Juta Pixel

▶Dalsa Semiconductor, sebuah divisi dari Dalsa Corporation, sebuah perusahaan semikoduktor dan elektronik mengumumkan bahwa mereka telah berhasil menciptakan sensor gambar CCD dengan resolusi 100 juta megapixel.

CCD ini, yang mempunyai ukuran 4x4 inci mempunyai resolusi total sampai dengan 111 juta megapixel (10.560 x10560 pixel pada 9µm), merupakan sensor gambar pertama yang dapat menembus 100 juta mega pixel.

Semiconductor Technology Associates (STA) yang berpusat di San Jose, California, mengembangkan sensor gambar ini untuk Astrometry Department of the U.S. Naval Observatory (USNO), yang dibiayai oleh Navy's Small Business Innovation Research Program. CCD ini akan menentukan posisi dan pergerakan bintang, objek *solar system,* dan pengembangan *celestial reference frame.*

"Dengan proyek sensor gambar pada masa lalu, saya sangat puas dengan hasil yang telah dicapai oleh Dalsa Semiconductor untuk berkolaborasi dengan proses peningkatan yang baru dan merupakan sebuah tantangan terhadap pabrikan untuk menciptakan sensor gambar CCD seperti ini," kata **Richard Bredthauer**, Presiden STA.

CEO Sony Tuduh Microsoft Mencuri Ide Pemasaran

▶CEO Sony Computer Entertainmant America, **Kaz Hirai**, menuduh Microsof telah mencuri ide pemasaran Sony. "Setiap kami memulai langkah baru, kami melihat ke belakang dan (Microsoft ada) di sana, kami tidak dapat menyentuh perusahaan ini. Saya berharap mereka akan datang dengan beberapa strategi milik mereka, tapi sepertinya mereka mengikuti terus langkah kami."

Kaz Hirai mengindikasikan lebih jauh lagi bahwa ini bukan kasus biasa, tapi merupakan sebuah karakteristik strategi Microsoft. Kata-kata Kaz Hirai merupakan suatu singgungan serius untuk Microsoft. Walupun pasar konsol telah dikuasai oleh dua raksasa rakus, tetap saja dapat terjadi "pencurian" ide atau strategi di pasar.

Perlu diingat bahwa Sony juga sebenarnya "meminjam" penemuan konsol game milik Atari (Magnavox Odyssey ditemukan oleh Ralph Baer) atau kontroller PlayStation 3 yang menggunakan sistem *motion sensing* dari Nintendo Wii. Lebih jauh lagi, *online gameplay* merupakan produk yang tidak asli milik Sony, raksasa elektronik itu mencomot dari Microsoft (Xbox Live).

Di sisi lain, Microsoft juga melakukan hal sama dengan mengambil ide Sony, seperti EyeToy. Intinya adalah jika membicarakan orisinalitas adalah sesuatu yang sangat umum, siapapun bisa datang dengan ide, dan yang lainnya mencontek. Sebenarnya ini tidak 100% mencontek, tapi lebih kepada bisnis.

Dengan harga PlayStaion 3 beserta aksesorisnya yang tinggi, Sony membutuhkan waktu untuk mengamankan situasi, dan mengalihkan isu orisinalitas ke sisi lain. Sudah rahasia umum bahwa Sony dan Microsoft berkolaborasi dengan baik, Sony membuat notebook canggih dan Microsoft menyediakan *operating system* (Sony Vaio memakai operating system Windows XP), biarkan kedua raksasa ini saling bertarung, *toh* merekapun secara independen berusaha untuk menguasai pasar dengan cara mereka sendiri-sendiri.

Terdapat Worm di Yahoo!

▶ Worm yang dinamakan JS. Yamanner@m dilaporkan telah menginfeksi seluruh pengguna Yahoo! Mail yang tidak menggunakan Yahoo! Mail versi Beta. 6,377 byte worm menginfeksi celah JavaScript di Yahoo!, dan ketika file dibuka, worm ini mengambil alamat di folder webmail pengguna dan mulai menyebar.

Worm ini mempunyai gaya penyerangan yang baru. Worm ini tidak membutuhkan pengguna untuk mengklik *attachment* yang ada agar worm ini menyerang, Anda hanya cukup membuka e-mail dengan menggunakan Yahoo Mail. Berita ini seharusnya menjadi peringatan untuk para programer web dan webmaster yang sering menggunakan teknologi AJAX.

Malware Pertama untuk StarOffice

▶ Para pembuat virus ternyata tidak berhenti hanya menyerang satu *operating system* saja, mereka mengembangkan jajahannya sampai dengan menyerang aplikasi-aplikasi gratis seperti StarOffice.

Stardust menggunakan teknik makro untuk menyerang aplikasi alternatif buatan Sun ini. Malware pertama untuk StarOffice ini dibuat sebagai konsep kode agar tidak terlihat sebagai kode ancaman yang berusaha untuk menciptakan penyerangan.

Virus makro biasanya menginfeksi aplikasi Microsoft Office dengan teknik-teknik lama yang jarang lagi dipakai, sekarang "tren" pengguna Trojan dan Botnet sedang berkembang. Vxers telah mengambil ide virus makro untuk mencipatakan *malware* yang dapat merobohkan aplikasi StarOffice.

Stardust adalah virus pertama yang secara teori dapat menginfeksi dokumen StarOffice dan atau OpenOffice. Stardust men-*download* file gambar dengan konten dewasa dari Internet kemudian membuka file ini di sebuah dokumen baru. Kode malware ini menggunakan API lama, tapi API ini sangat mudah untuk dimodifikasi agar dapat menginfeksi aplikasi OpenOffice 2.0, versi terakhir.

Ancaman Serius dari USB Drive

▶ Banyak perusahaan yang mengatahui bahwa USB flash drive berbahaya, tapi menurut mereka USB flash drive adalah isu yang potensial. Mereka belum mendengar banyak orang yang telah dieksploitasi oleh USB flash drive.

Tiga tahun lalu, perlu usaha untuk meyakinkan banyak orang bahwa USB flash drive memberikan bahaya yang potensial. Sekarang tidak perlu meyakinkan seperti tu, semua orang telah mengeti USB flash drive merupakan sebuah isu. Bukan suatu kejutan USB flash drive telah menjadi cara yang populer untuk menyelundupkan data dari perusahaan.

Hampir 37 persen kesalahan bisnis menyalahkan USB sebagai kontributor utama dalam penyelundupan informasi perusahaan. USB telah menjadi tren akhir-akhir ini, dikarenakan bentuknya yang mungil serta kapasitasnya yang besar.

Celah Keamanan di Microsoft Excel

▶ Celah kemanan di Excel akhir-akhir ini meningkat pesat setelah Microsoft merilis paket 12 *patches* yang dirilis untuk Windows, Office dan Exchange. Celah pertama sangat kritis karena *code execution* yang terdapat di Excel dapat dikontrol oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Celah ini menunjukkan bagaimana DLL mengatur Hyperlinks pada *worksheet* Excel dan masalah akan timbul dengan pengeksekusian sebuah link URL di sebuah dokumen Excel.

Celah kemanan ini telah diumumkan kepada khayalak umum, tapi bagaimana nantinya celah ini di manfaatkan oleh pihak yang tidak

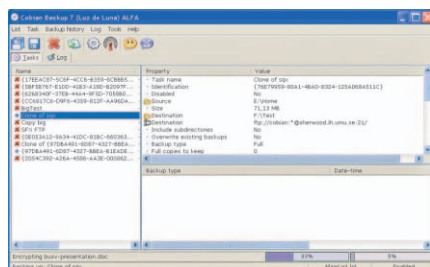
bertanggung jawab masih diselidiki. Celah ini disebabkan oleh kesalahan hlink.dll dan bagaimana Hyperlink mengatur di dokumen Excel.

Celah ini dapat menyebabkan *buffer overflow* (sebuah anomali di mana proses akan mencoba menyimpan data melebihi kapasitas *hardware registries* atau pada *allocated memory*) dengan menipu pengguna agar mengklik sebuah Hyperlink yang telah dimodifikasi pada dokumen Excel.

Virus Piala Dunia

▶ W32/Sixem-A adalah nama sebuah worm piala dunia dan bekerja sangat efektif untuk membuat sistem komputer Anda kacau. Worm ini dapat mengacaukan sistem jika Anda men-*download* file yang terinfeksi atau membuka *attachment* e-mail.

Ketika worm W32/Sixem-A ini menginfeksi komputer, worm ini akan mengurangi level keamanan agar worm ini dapat men-download tambahan *software* berbahaya. Ketika mengirim sebuah e-mail, worm ini akan memilih salah satu dari pengirim berikut ini: hotnews@cnn.com, kellyjast@hotmail.com, lindasal@gmail.com, mr.robs@yahoo.com, newsreader@hotmail.com, dan todaynews@cnn.com.

Dan di subjek e-mail akan tertulis secara acak: "Soccer fans killed five teens", "crazy soccer fans", Please reply me Tomas", My tricks for you", Naked World Cup game set", My sister whore, s**t I don't know". Semuanya bersamaan dengan pesan yang menginformasikan bahwa seorang penggemar telah membunuh lima remaja atau sekelompok penganut aliran *nude* menyiapkan acara khusus untuk menyambut piala dunia.

Cobian Backup 8.0.0.138

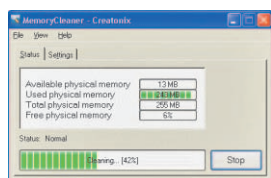
Cobian Backup 8.0.0.138 adalah sebuah program multi-*threaded* yang dapat digunakan untuk *back-up* file dan direktori dari lokasi sebelumnya ke direktori atau drive lain pada komputer yang sama atau komputer lain yang terdapat di jaringan Anda. Cobian Backup 8.0.0.138 juga mendukung backup FTP.

Selain itu, Cobian Backup 8.0.0.138 mendukung beberapa metode kompresi dan enkripsi yang baik. Cobian Backup 8.0.0.138 hadir dengan dua versi berbeda, aplikasi dan *service*. Aplikasi ini menggunakan sumber memory yang sangat sedikit dan dapat dijalankan di *background* sistem Anda, serta mengecek jadwal back-up Anda dan mengeksekusi backup Anda ketika dibutuhkan.

Cobian Backup 8.0.0.138 bukan aplikasi back-up biasa. Cobian Backup 8.0.0.138 hanya meng-*copy* file dan folder Anda pada mode *original* dan *compressed* ke drive lain, menciptakan *security copy* sebagai hasilnya.

Info: www.educ.umu.se/~cobian/

MemoryCleaner 1.00

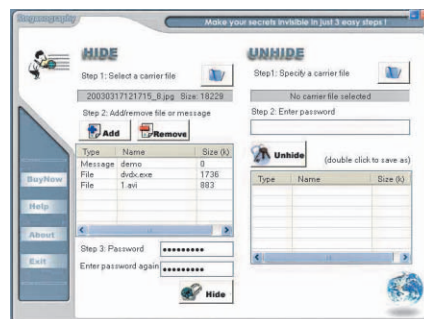
MemoryCleaner 1.00 adalah sebuah *software* yang dapat membantu serta memudahkan pekerjaan Anda dengan komputer.

Dengan tampilan *interface* yang intuitif, Anda dapat dengan mudah mengontrol sistem memory. Anda dapat membersihkan memory Anda hanya dengan satu klik!

MemoryCleaner 1.00 dibuat untuk mempercepat performa komputer Anda agar Anda dapat dengan mudah mendapatkan banyak ruang kosong pada memory.

Info: www.creatonix.com/products

Steganography 1.7.1.0704

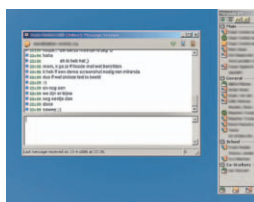
Steganography adalah sebuah *software* yang dapat memata-matai e-mail yang masuk dan keluar. Apakah istri atau suami atau mungkin pacar Anda memata-matai e-mail yang Anda terima? Apakah Anda takut bahwa kompetitor di perusahaan Anda atau pada teman bisnis memasuki sistem komputer milik Anda dan menmukan data penting? Akhir-akhir ini transmisi data menjadi hal yang vital. Apakah Anda men-*share* data pribadi dengan sahabat, teman bisnis atau berbagi rahasia komersial dengan *partner* Anda, Anda harus mengamankan informasi penting dari *hacker*, bos Anda, ataupun kompetitor Anda.

Steganography enkripsi dan menyembunyikan data Anda ke file lain, seperti file gambar atau file musik. Tipe-tipe file di atas adalah bentuk penyamaran yang tepat untuk informasi

yang sensitif. File rahasia ini juga tersembunyi di tempat-tempat yang tidak mencurigakan.

Steganography adalah aplikasi pengaman dan penyembunyi yang baik yang akan menyembunyikan file pribadi Anda di tempat yang aman. Steganography mempunyai fitur 256-bit enkripsi logaritma, sistem kompresi profesional, dan kemampuan untuk mencipatakan *password* untuk Anda sendiri. File-file yang mengandung dokumen rahasia sangat fungsional dan mirip sekali dengan file tipuannya.

Info: www.securekit.com

Miranda IM 0.5.59 Alpha

Miranda IM 0.5.59 Alpha adalah sebuah aplikasi multi-protocol *instant messenger* yang diperuntukkan untuk *operating system* Microsoft Windows.

Miranda IM 0.5.59 Alpha menggunakan memory yang kecil dan mempunyai kemampuan yang cepat. Aplikasi ini tidak membutuhkan proses instalasi dan dapat disimpan di media penyimapanan seperti flash disk, disket, dan lain sebagainya.

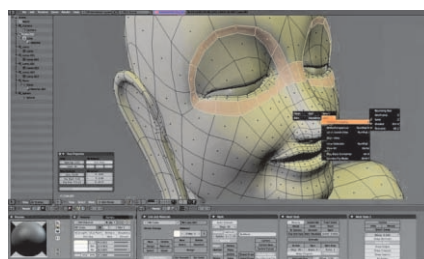
Miranda IM 0.5.59 Alpha merupakan sistem *plug-in* yang berguna bagi Anda yang sering berkomunikasi melalui fasilitas *chatting* di komputer, sekaligus aplikasi ini sangat fleksibel. Fitur-fitur dasar yang terdapat di Miranda IM 0.5.59 Alpha sudah terintegrasi, tapi masih ada sekitar 350 lebih plug-ins gratis yang tersedia untuk di-*download* untuk menambah fungsionalitas dari Miranda IM 0.5.59 Alpha.

Info: www.miranda-im.org/

Blender 2.42 RC2

Blender 2.42 RC2 adalah sebuah program *open source* untuk 3D modelling, *rendering*, animasi, pascaproduksi, *interactive creation*, dan *playback*. Aplikasi ini tersedia untuk operating system Windows, Linux, Irix, Sun Solaris, FreeBSD, dan Mac OS X.

Blender 2.42 RC2 mempunyai fitur objek 3D yang lengkap, termasuk polygon meshes, NURBS surfaces, bezier, dan Bspline curves. Fitur *aramture* (skeleton) dengan kinematic maju/mundur, *auto skinning*, serta pewarnaan interaktif 3D untuk *vertex weighting.* Editor grafis untuk *defining interactif behaviour* tanpa pemrograman. Tidak ketinggalan fitur *collision detection* dan simualsi yang dinamis. Blender 2.42 RC2 mempunyai *in built raytracer* yang sangat cepat serta dukungan Integral untuk *render engine* Yafray.

Info: www.blender3d.org/

Seagate/Maxtor Fusion 500 GB

Seagate memperkenalkan produk unggulan, Seagate/Maxtor Fusion 500 GB, sebuah solusi penyimpanan untuk profesional ataupun usaha kecil yang dapat mencari, *share*, mengatur, konten digital dan data penting lainnya.

Seagate/Maxtor Fusion 500 GB menyediakan tempat penyimpanan data digital yang aman, terpusat dalam satu tempat dalam jaringan Anda untuk mengatasi jumlah besar foto digital, video, musik, film, dan dokumen.

Seagate/Maxtor Fusion 500 GB sangat mudah digunakan, dengan tampilan *interface* yang intiuitif serta aplikasi web yang kaya. Software Seagate/Maxtor Fusion 500 GB dibuat oleh Fabrik Inc.

Seagate/Maxtor Fusion 500 GB sangat ideal untuk keluarga, profesional yang kreatif, *blogger*, dan siapapun yang menikmati sharing konten digital dengan jumlah besar. Karena Seagate/Maxtor Fusion 500 GB memberikan jaringan kecepatan tinggi Gigabit Ethernet serta setengah terabyte (500 GB) yang dapat diakses dari manapun melalui web. Apapun *operating system* yang digunakan, Anda dapat dengan mudah membagi data konten digital Anda melalaui *browser* yang aman dan terpercaya,seperti Opera, Firefox, ataupun Internet Explorer.

Dibuat dari aplikasi software desain untuk web, Seagate/Maxtor Fusion 500 GB menyediakan fleksibilitas dan kemudahan yang dapat digabungkan dengan komputer *desktop*. Dibuat untuk dunia Web 2.0 dan dengan teknologi seperti Ajax, Anda dapat dengan mudah *drag-and-drop* file, dengan vepat mem-*preview* dan memilih gambar, video, musik ataupun film dengan menggunakan *thumbnail*. **Info:** www.maxtor.com

Sapphire X1600 Pro HDMI

Sapphire Technology merilis video card terbarunya, Sapphire X1600 Pro HDMI. Sapphire X1600 Pro HDMI memberikan efisiensi tinggi, performa memuaskan pada Shader Model 3.0, serta peningkatan kualitas gambar.

Arsitektur ini juga mendukung Avivo, memberikan kualitas gambar, serta video playback ke standar video High Definion (HD). Video ini dipasarkan dengan standar dan *low-profle mounting bracket* untuk digunakan pada media center PC dan memberikan sebuah eksternal SPDIF atau kabel internal untuk dikoneksikan. Sebuah konektor standar VGA dan DVI dongle juga dapat dikoneksikan ke monitor komputer.

Sapphire X1600 Pro HDMI mempunyai 12 pipeline, mengeluarkan performa grafis memuaskan walaupun pada game yang ber-*shader*. Dilengkapi dengan 256 MB GDDR3 memory, Sapphire X1600 Pro HDMI mempunyai clock speed sampai dengan 500 MHz (core) dan 800 MHz (memory). Dengan fitur CrossFire, Sapphire X1600 Pro HDMI dapat digunakan bersama dengan kartu grafis seri x1600 lainnya berkat teknologi multi-GPU. **Info:** www.sapphiretech.com

MSI K9A Platinum

MSI, perusahaan pembuat *hardware* komputer kembali memperkenalkan motherboard CrossFire Dual GPU untuk socket AM2 CPU, MSI K9A Platinum. MSI K9A Platinum didesain untuk para *overclocker*, memberikan kontrol penuh untuk para pengguna agar lebih leluasa men-*setup* BIOS.

Anda dapat memilih CPU dan memory module serta men-*setup*-nya melebihi performa standar pabrik. MSI Dual CoreCell Technology adalah konsep dari 4 Ps, yang berarti *Performance Precision, Silence Precision, Image Precision,* dan *Sound Precision*. Dual CoreCell Technology, kombinasi dari chip dual CoreCell dan software dengan banyak fungsi.

MSI K9A Platinum dilengkapi passive CPU dan *cooler northbridge*. Dengan dua teknologi di atas, Anda dapat menikmati kecepatan dan performa tinggi tanpa suara kipas pendingin, walaupun pada saat proses tinggi sekalipun. Berbasiskan ATi radeon Xpress3200 (RD580), arsitektur chip CrossFire Dual GPU, MSI K9A Platinum memberikan performa grafis tinggi. **Info:** www.msi.com.tw

VIA EPIA CN Mini-ITX

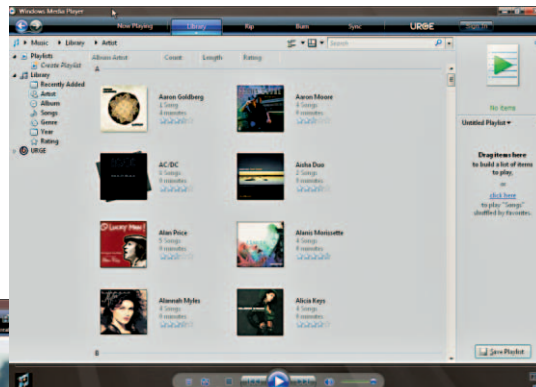
VIA Technologies telah merilis motherboard VIA EPIA CN Mini-ITX. VIA EPIA CN Mini-ITX merupakan seri terbaru dari jajaran VIA C7, sebuah *platform* kompak yang hanya membutuhkan listrik sebesar 16 watt. Motherboard VIA EPIA CN Mini-ITX adalah *flagship* dari VIA. Dengan filosofi "*embedded made easy*", VIA mengharapkan dapat membuat para pengembang perangkat digital dapat membuat produk yang fungsional ke pasaran.

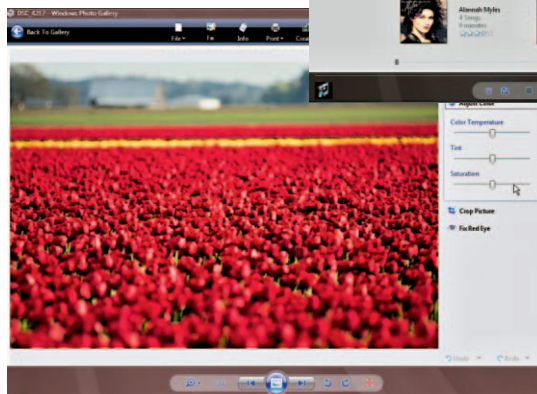
Mini-ITX form factor kali pertama diperkenalkan pada tahun 2002 dan filosofi ini telah menjadi bagian dari usaha VIA untuk menawarkan produk komputer yang fleksibel dan terjangkau. Dengan menggunakan prosessor VIA C7 dengan kecepatan 1 GHz atau 1.3 GHz, bersama dengan chipset digital media VIA CN700 terintegrasi dengan grafis VIA Unichrome Pro 2D/3D dan MPEG-2 hardware acceleration. **Info:** www.via.com.tw

Windows Photo Gallery & Media Player 11

Windows Photo Gallery, sebelumnya dikenal dengan Windows Digital Gallery, adalah sebuah aplikasi yang sudah terintegrasi dengan *operating system* masa depan Microsoft, Windows Vista. Windows Photo Gallery menawarkan manajemen foto dan fasilitas manipulasi dasar foto. Sedangkan, Windows Media Player 11 adalah versi terbaru yang akan tersedia untuk Windows Vista juga Windows XP. Versi terbaru ini menawarkan banyak perubahan, Media Library pada Windows Media Player 11 telah didesain ulang agar lebih mudah digunakan, Anda juga dapat melihat lagu yang didengarkan hanya dengan melihat sampul album seperti yang biasa Anda lakukan ketika memilih koleksi CD.

—Denie Kristiadi

Windows Photo Gallery: Dengan WPG, Anda dapat mengorganisir koleksi digital foto, menambah judul foto, rating, dan mengkostumasi metadata. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk men-download foto dan video dari kamera digital, scanner dan perangkat digital lainnya.

Windows Media Player 11: Tampilan *interface* Windows Media Player 11 dan pengaturan koleksi musik benar-benar baru. Media Player 11 mempunyai fitur *Word Wheel* yang memaksimalkan program pencarian lagu agar lebih mudah. Media Player 11 juga mendukung *ripping* audio CD ke format WAV.

Editing Foto: Windows Photo Gallery juga menyediakan fitur editing foto. Dengan fitur ini, Anda dapat memperbaiki foto seperti mengoreksi warna dan pencahayaan. Fitur ini juga menyediakan fungsi editing foto dasar, seperti *resizing, cropping,* dan *red-eye reduction*. Foto juga dapat dicetak melalui *Photo Printing Wizard.*

Konektivitas dengan Internet: Microsoft bekerja sama dengan jaringan MTV memberikan layanan toko musik *online* dan telah terintegrasi dengan Media Player 11 dinamakan URGE. Selain itu, aplikasi ini dapat men-*streaming* konten musik digital ke receiver UPnP melalui Internet.

Panasonic SDHC

Panasonic Jepang kembali memberi kejutan dengan dua buah card reader baru yang kompatibel dengan format kartu baru, yaitu SDHC. Panasonic SDHC merupakan perkembangan teknologi baru yang berbasiskan kartu memori SD yang mempunyai kapasitas penyimpanan sampai dengan 2GB dan mempunyai kecepatan transfer sangat baik. Salah satu dari kamera yang mendukung penggunaan Panasonic SDHC adalah kamera digital Panasonic DMC-L1. Lebih rinci lagi kedua produk baru tersebuta adalah, Panasonic BN-SDDBP3 yang merupakan Panasonic SDHC CardBus reader dan BN-SDCJP3 USB 2.0 Panasonic SDHC reader.

Kontak: www.panasonic.com. **Harga:** N/A

Acer MP-500

Acer MP-500 PMP merupakan salah satu produk Acer yang ditunggu-tunggu. Acer MP-500 mempunyai fitur utama layar QVGA 3.5 inci dengan kedalaman resolusi sampai dengan 320 x 240 pixel. Acer MP-500 juga dilengkapi dengan hard drive 1.8 inci kapasitas 20GB, ditambah dengan sebuah slot kartu memori SD. Piranti digital ini mempunyai dimensi yang cukup kecil, hanya 126 x 82 x 24mm dan mempunyai berat 220 gram termasuk baterai Li-Ion. Baterai Li-Ion-nya mempunyai daya 1800mAh dan Acer mengklaim dapat memainkan video selama empat jam, serta delapan jam untyuk mendengarkan musik tanpa henti. Acer MP-500 mendukng banyak format digital, seperti DivX, Xvid, MPEG2, MPEG4 dan WMV9 untuk video dan WMA untuk audio, serta JPEG, BMP, serta GIF untuk foto. **Kontak:** www.acer.com, **Harga:** £189

Mustek DV536

Perkembangan teknologi digital samakin marak, beberapa perusahaan elektronik banyak mengeluarkan produk digitalnya. Mustek, salah satu produsen elektronik memperkenalkan Mustek DV536, sebuah digital camcorder PVR (Personal Video Recorder) yang hanya sebesar telapak tangan orang dewasa. Mustek DV536 dapat merekam langsung dari televisi atau DVD player dengan kualitas VGA, ditambah dengan digital camera, voice recorder dan MP3 player. Diharapkan dapat hadir pada bulan Juli 2006, Mustek DV536 merupakan camcorder yang banyak menyimpan fitur menarik. Mustek DV536 dengan mudah dapat Anda bawa kemanapun Anda pergi, karena besarnya tidak lebih dari ukuran rata-rata telepon seluler. Mustek DV536 menggabungkan fitur hiburan dari sebuah digital camcorder dan sebuah kamera digital dengan fungsionalitas perekam video, dengan kemampuan mentranfer file DVD ke kartu SD, Mustek DV536 merupakan salah satu camcorder yang patut Anda pertimbangkan. Camcorder ini dilengkapi dengan 5 megapixel sensor gambar CMOS, Mustek DV536 menangkap gambar dengan kualitas VGA MPEG-4 pada 30 frame per detik. Selesai merekam gambar, hasilnya dapat ditampilkan pada LCD 2,4 inci-nya atau ditransfer ke komputer yang berbasiskan sistim operasi Windows.

Kontak: www.mustek.com,
Harga: US$199.99

Casio EX-S600D

Casio Europe GmbH dan perusahaan induknya, Casio Computer Co., Ltd telah merilis Casio EX-S600, sebuah kamera digital saku yang sangat ramping, besarnya seukuran kartu identitas diri, dengan teknologi tinggi resolusi digital. Kamera saku digital dengan 6.0 megapixel ini merupakan generasi baru dari seri Exilim, Casio EX-S600D juga dapat mengambil gambar video dengan format tinggi DivX. Casio EX-S600D mempunyai semua fitur yang dimiliki oleh Casio EX-S600, kecuali format video DivX. DivX merupakan teknologi terkoni dari kompresi video yang memberikan kualitas video baik walaupun kapasitas file-nya kecil. DivX juga dapat menyimpan film di CD-R dan DVD-R tanpa harus repot-repot meng-convert format file.

Kontak: www.casio.com, **Harga:** N/A

Plantronics Voyager 510-USB

Plantronics, Inc merilis Plantronics Voyager 510-USB, sebuah headset Bluetooth untuk mengoptimalkan percakapan melalui VoIP. Plantronics Voyager 510-USB akan menggunakan kompabilitas manajemen yang dimiliki oleh Microsoft Office Communicator 2007 dan Microsoft Office Communications Server 2007 yang baru. Plantronics Voyager 510-USB mendukung konektivitas langsung VoIP, dan pada saat yang bersamaan menambah jangkauan jaringan melalui headset Bluetooth. Headset ini juga dilengkapi dengan kemampuan pesan singkat (IM) yang terdapat di Office Communicator 2007 dengan cara mengaktifkan panggilan handsfree VoIP. **Kontak:** www.plantronics.com, **Harga:** N/A

RHENALD KASALI
Ketua Program Ilmu Manajemen—
Pasca Sarjana UI.

World Cup

World Cup adalah sebuah fenomena sosial budaya global. Tidak seperti peristiwa lainnya, World Cup mampu mengajak mayoritas penduduk dunia untuk ikut tertawa, sedih, bahkan mungkin marah dan cenderung anarkis.

Di Bangladesh, sebuah negara belum pernah mengirim wakilnya ke World Cup, rusuh. Masalahnya sederhana, mahasiswa Bangladesh menuntut jadwal ujian diundur supaya tidak bentrok dengan jadwal tayangan. Di Korea Utara, sebuah negara yang notabene menganut paham tertutup, terpaksa minta tolong kepada saudaranya, yaitu Korea Selatan, agar dapat menyiarkan World Cup, walaupun bersifat tunda dan sensor sana sini.

Contoh lain yang terkena daya tarik World Cup dalam lingkup kecil adalah saya sendiri. Terus terang saya bukan termasuk golongan "gibol", tetapi apa daya, dalam pembicaraan sehari-hari ketika World Cup berlangsung, ternyata tersedot ikut-ikutan menjadi komentator amatir dalam pembicaraan antarteman.

Daya tarik dan magis World Cup ini tentu saja mengundang untung bagi situs resmi World Cup, *fifaworldcup.com*. *Kompas* (28/6/2006) melaporkan, sampai dengan pertengahan babak 16 besar, situs resmi tersebut sudah dikunjungi oleh 2,5 milyar pengunjung. Jumlah ini tentu akan dapat berlipat apabila data resmi total penunjung resmi dirilis oleh FIFA.

Hal menarik lainnya adalah perilaku pengunjung tersebut. Tercatat, rata-rata pengunjung menghabiskan waktu antara setengah sampai satu jam. Aktivitasnya pun beraneka ragam. Mulai melihat berita, sampai menyaksikan video clip dari rekaman pertandingan.

Bagi Indonesia, tentu saja prestasi ini menimbulkan dua pertanyaan. Pertama, kapan bangsa Indonesia dapat berlaga di World Cup? Pertanyaan ini tentu saja kita kembalikan kepada pihak yang berwenang, seperti PSSI, KONI, dan Menpora. Kedua, kapan bangsa Indonesia memiliki situs yang "digilai" layaknya fifaworldcup.com, khususnya di tengah tekanan untuk mengedepankan kandungan lokal?

Pertanyaan kedua dapat dijawab apabila kita memahami filosofi dasar dari sebuah situs, yaitu *content, community,* dan *connectivity*. Khusus untuk fifaworldcup.com, unsur content dan community-nya sangatlah kental. Sepak bola adalah satu industri sekaligus budaya sosial yang kental. Setiap *event* World Cup adalah ibarat madu termanis yang mampu membuat para semut meneteskan air liurnya.

Belum lagi apabila kita memperhitungkan mahalnya akses televisi mayoritas negara yang menyiarkan World Cup. Berbeda dengan Indonesia, yang merupakan "Soccer Paradise", mayoritas negara mewajibkan iuran terlebih dahulu atau *pay per view*, bila seseorang ingin melihat World Cup. Situs di sini bertindak sebagai subtitute, bukan *complementary* seperti layaknya mata penonton Indonesia melihat.

Content dan community ini didukung oleh connectivity, terutama infrastruktur akses data dunia yang sudah makin membaik. Di sini negara lain relatif lebih unggul. Dengan *e-literacy* yang lebih tinggi, serta akses Internet yang relatif terjangkau menurut pendapatan mereka, maka aplikasi berat seperti *video streaming* bukanlah suatu masalah yang berarti.

Sekarang kembali ke masalah local content di Indonesia. Memang untuk mencari pengunjung yang berjumlah 2,5 milyar pengunjung masihlah mimpi bagi mayoritas operator situs lokal, tetapi apabila kita mencari local content yang dapat hidup alias mampu menghasilkan duit, banyak potensi yang dapat kita gali.

Masih banyak budaya sosial yang dapat diangkat menjadi local content yang menguntungkan di Indonesia. Salah satu contohnya situs mengenai perkutut. Dari content dan community, siapa yang tidak kenal para penggila perkutut. Konon seekor perkutut juara dapat lebih mahal daripada sebuah mobil mewah buatan Eropa.

Mengenai connectivity-nya, tentu saja ada *trade-off*, terutama bila kita melihat masih jauh dari idealnya akses Internet secara keseluruhan di Indonesia. Dalam kasus situs perkutut, sang pengelola banyak mengadakan event *offline*. Situs hanyalah untuk informasi, bursa jual-beli, dan tip serta trik. Bila tertarik untuk bertransaksi, dilakukan secara tatap muka. Demikian juga apabila para anggota saling kangen-kangenan, tatap muka kembali diadakan.

Apa yang ditampilkan oleh situs perkutut ini menunjukkan masih banyak budaya lokal yang dapat dijadikan local content bagi situs Indonesia. Harus diingat, situs adalah media komunikasi dan informasi. Konseptual ini tentu tidak membatasi situs hanya menjadi penyedia berita atau aplikasi lain yang relatif berat dalam hal pengoperasian dan sumber daya untuk perseorangan atau UKM.

> "Selama kreativitas dan inovasi menjadi dasar, tentu masih banyak 'jalan menuju Roma'..."

Selama kreativitas dan inovasi menjadi dasar, tentu masih banyak "jalan menuju Roma" dan mungkin suatu hari merupakan suatu fenomena sosial budaya lokal yang mampu menyihir bangsa sendiri, seperti halnya World Cup dan situs fifaworldcup.com, yang mampu menyihir dunia.

ZATNI ARBI
Pengamat Teknologi Informasi

Ponsel dan Kerusakan Budaya: Sebuah Dilema

Ada berita menarik yang dilansir GSM Association Juni yang lalu. Mereka mengklaim bahwa pada waktu itu total jumlah pengguna ponsel GSM di seluruh dunia sudah menembus angka dua milyar.

Sementara itu, melalui program ponsel untuk *mass market*-nya, Motorola telah mencanangkan tekadnya untuk mendorong satu milyar berikutnya agar dapat pula menggunakan ponsel.

Di samping itu, CDMA Development Group (CDG) juga mengklaim bahwa, bulan Maret yang lalu, jumlah pelanggan CDMA di seluruh dunia sudah melampaui 300 juta. Tentu saja ada tumpang-tindih antara pelanggan GSM dan pelanggan CDMA, yakni mereka yang menggunakan kedua-duanya.

Ini semua berarti bahwa setidak-tidaknya sepertiga dari seluruh populasi dunia sudah menggunakan ponsel. Ponsel sudah semakin personal, semakin melekat pada diri kita masing-masing. Ponsel menjadi kebutuhan kita sehari-hari. Celakanya, ponsel juga semakin membuat pemakainya menjadi lebih egois.

Tidak Peduli Sekitar

Setiap kali pesawat terbang yang saya tumpangi mendarat di bandara, saya selalu terheran-heran melihat betapa sebagian penumpang tidak mau menunggu sampai mereka dibolehkan menghidupkan ponsel mereka.

Suatu kali, ketika saya pulang dengan Singapore Airlines dari perjalanan meliput sebuah *event* teknologi informasi di negara tetangga, pramugari mengingatkan agar penumpang tetap duduk di tempat dan tidak menghidupkan ponsel mereka sebelum masuk ke terminal. Tepat pada saat dia menyelesaikan kalimatnya, terdengarlah bunyi *beep* SMS susul-menyusul. Rupanya bukan hanya tiga atau empat penumpang saja yang telah menghidupkan ponsel begitu roda pesawat menyentuh landasan.

Meskipun pesawat sudah mendarat dan oleh sebab itu sinyal ponsel tidak akan mungkin mengakibatkan musibah, ketidaksabaran ini mencerminkan betapa tidak disiplinnya para pemilik ponsel itu. Yang menyedihkan lagi, kebanyakan di antara mereka adalah bangsa saya sendiri, bangsa Indonesia.

Satu hal yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa mereka yang bepergian dengan perusahaan penerbangan seperti Singapore Airlines pastilah bukan orang desa. Paling tidak mereka berasal dari kelas menengah dengan tingkat pendidikan yang lumayan tinggi. Mengapa mereka tidak bisa patuh pada instruksi pramugari? Apakah memang bangsa Indonesia adalah bangsa yang tidak bisa diatur? Atau kita sebagai pemakai ponsel memang sudah terbiasa untuk tidak peduli pada dunia di sekitar kita?

Mengubah Sikap Manusia

Tampaknya, ponsel memang secara tidak langsung melatih pemakainya untuk tidak peduli pada orang-orang di sekitarnya. Sejak ponsel menjadi alat komunikasi umum, orang tidak lagi malu berbicara keras-keras di depan orang lain.

Dulu, sebelum ada ponsel, kita jauh lebih sopan ketika berada dalam sebuah rapat ataupun seminar. Kita akan duduk diam menghormati pembicara. Kini, setelah ponsel merajalela, kita seenaknya menerima panggilan dan berbicara di ponsel meskipun pembicara sedang memberikan presentasinya. Kita tidak merasa bersalah telah mengganggu konsentrasi orang-orang di sekitar kita.

Di jalan raya, semakin kelihatan betapa pemakai ponsel adalah orang-orang yang egois. Kalau mobil di depan Anda berjalan pelan sekali dan pengemudi tampak tidak menyadari bahwa dia sedang menghambat kelancaran lalu-lintas, dengan mudah Anda dapat menebak bahwa dia sedang asyik berbicara di ponselnya.

Suatu kali, di sebuah jalan dua arah yang sempit dan ramai, mobil saya terpaksa merangkak mengikuti sebuah sepeda motor yang juga berjalan dengan santai di depan saya. Pengendaranya tidak bisa berjalan cepat, karena tangan kirinya sedang memegang ponsel yang ditempelkan ke telinganya. Dia tidak peduli bahwa di belakangnya sudah ada antrean lusinan mobil yang tidak bisa mendahuluinya karena jalan yang begitu sempit.

> "...ponsel juga menciptakan orang-orang yang semakin tidak peduli pada lingkungannya."

Ponsel memungkinkan orang berkomunikasi secara cepat. Ponsel dapat meningkatkan produktivitas dan membuat bisnis lebih lancar. Ponsel bisa memacu perkembangan ekonomi dan sangat berperan dalam keadaan krisis seperti bencana alam. Namun, ponsel juga menciptakan orang-orang yang semakin tidak peduli pada lingkungannya.

Nah, bayangkan bila nanti separuh atau lebih dari penduduk dunia ini sudah memakai ponsel? Apakah kehidupan kita akan lebih menyenangkan atau justru sebaliknya?